



**CORPORACION UNIVERSITARIA REPUBLICANA
DEPARTAMENTO DE BIENESTAR UNIVERSITARIO
AREA DE DEPORTES
REGLAMENTO INTERNO TORNEO DE FÚTBOL 5**

1. ORGANIZACIÓN Y COORDINACIÓN.

La organización y coordinación del torneo estará a cargo de Bienestar Universitario a través del área de deportes y/o monitor asistente de la Corporación Universitaria Republicana.

2. DE LOS PARTICIPANTES Y/O JUGADORES

2.1 Cada equipo podrá inscribir un máximo de 10 jugadores.

2.2 Los jugadores inscritos deben pertenecer a la Corporación Universitaria Republicana en condición de estudiante, egresado, docente o cuerpo administrativo.

2.3 La planilla debe ser diligenciada en su totalidad, anexando copia de los carnets de cada integrante, así como del certificado de afiliación a EPS y foto de cada uno de los jugadores con nombre y código al respaldo, en una carpeta de cartón legajada.

Esta carpeta deberá ser entregada a más tardar el día del Congreso Técnico.

La carpeta que no esté diligenciada en su integridad y no tenga todos los anexos correspondientes no podrá participar en el torneo.

2.4 El jugador que esté inscrito y tenga sanciones vigentes de torneos anteriores, no podrá participar en el torneo.

2.5 Todo jugador y delegado deberá presentar al momento del encuentro el carnet del torneo, de la Corporación y el de la EPS.

2.6 Si se detecta que un jugador no pertenece a la Corporación Universitaria Republicana, el equipo y sus integrantes quedan por fuera del torneo y además serán sancionados por un semestre.

2.7 Los integrantes de los equipos que sean eliminados o descalificados durante el torneo, no podrán reforzar otros equipos que continúen en competencia.

2.8 El capitán de cada equipo deberá firmar la planilla realizada por el juez y verificar que las anotaciones de éste sean correctas.

2.9 En caso de pérdida del carnet del torneo, el jugador quedara sancionado por una (01) fecha y podrá pedir copia del mismo con el coordinador de deportes.

3. SISTEMA DE COMPETENCIA

3.1 Se determinará de acuerdo a la cantidad de equipos inscritos, y se dará a conocer en el congreso técnico.

3.2 El torneo de fútbol 5 se realizara en categoría única.

3.3. La programación de los partidos se dará a conocer en la cartelera del primer piso de la sede administrativa, en la oficina de Bienestar Universitario y en el grupo de Facebook BIENESTAR UNIVERSITARIO REPUBLICANA.

4. PUNTUACIÓN

4.1 Partido ganado: 3 puntos

4.2 Partido empatado: 1 punto

4.3 Partido perdido: 0 puntos

4.4 Partido ganado por w.o: 3 puntos (se le dará 3 goles al equipo más no a los jugadores).

4.5 Partido perdido por w.o: 0 puntos (El equipo que complete un (1) partido perdido por w.o., será excluido del torneo y sancionado por un semestre; adicionalmente no se tendrá en cuenta la participación en Bienestar).

4.6 Se tendrá en cuenta el fair play para la premiación

- Tres (3) puntos para tarjeta roja
- Dos (2) puntos para tarjeta azul
- Dos (1) puntos para tarjeta amarilla

La sumatoria de todas las tarjetas durante el torneo si sobrepasa los 30 puntos no podrá participar en el siguiente torneo todos los integrantes del equipo y el que tenga menor puntaje en las fases llaves, semifinal y final será premiado por fair play.

PARAGRAFO: Cuando un equipo es expulsado del torneo o se retira por voluntad propia, los partidos que haya jugado hasta el momento quedan con el marcador y puntaje con el cual se disputaron, y a los equipos con los cuales aún no ha jugado se les darán los 3 puntos.

5. DEFINICIÓN DE DESEMPATE

En caso de presentarse empate en las posiciones de clasificación se definirá de la siguiente manera en su orden:

- a. Mayor número de partidos ganados.
- b. Mayor número de goles a favor.
- c. Menor número de goles en contra.
- d. Promedio de goles.
- e. Menor número de jugadores expulsados.
- f. Menor número de jugadores amonestados.
- g. Sorteo.

6. REGLAS DE JUEGO

El torneo de fútbol 5 se jugará de acuerdo al reglamento de la Federación Internacional de Fútbol Asociado y al reglamento de la Comisión Nacional de Fútbol 5, en lo no regulado mediante el presente reglamento.

6.1 Los partidos tendrán una duración de 40 minutos divididos en dos periodos de 20 minutos cada uno, con un descanso de 5 minutos entre ambos. Cada equipo puede solicitar un tiempo muerto por periodo, que será de 1 minuto.

6.2 El tiempo de espera para decretar un w.o. será de 5 minutos, a partir de la hora programada para el encuentro.

6.3 El mínimo de jugadores por equipo para iniciar un partido es de (4) cuatro debidamente uniformados y en terreno de juego, al no cumplir con esta norma, se determinará la pérdida del encuentro por w.o.

6.4 En caso de que un equipo se retire voluntariamente del campo de juego sin que este haya sido terminado por el juez central y renuncie a jugar, el marcador final quedará 6-0, pero si ha transcurrido más del 75% del juego quedará cómo va el marcador.

6.5 Si durante el encuentro se presenta inferioridad numérica en uno o ambos equipos, el partido se dará por terminado y el o los equipos perderán los puntos.

6.6 Si al momento de dar por terminado el partido el marcador es mayor por parte del equipo que permanece en condiciones reglamentarias, prevalecerá el mismo y el infractor quedará con 0 puntos.

6.7 Si el equipo infractor va ganando el encuentro, perderá los puntos y el marcador será de 3-0 en contra.

PARAGRAFO: No habrá goleada técnica; aunque uno de los equipos vaya ganando el encuentro, por regla general debe jugarse el partido completo, exceptuando los casos contemplados en el presente reglamento.

7. UNIFORME

7.1 Todos los jugadores deben presentarse obligatoriamente uniformados con pantaloneta, camiseta, medias, zapatillas (no zapatos y no guayos) y **el uso de canilleras es obligatorio.**

7.2 Los integrantes de los equipos deberán presentarse con camisetas del mismo color y distinta numeración, a excepción del arquero.

El jugador que no cumpla con este requisito no podrá jugar el partido y deberá ser reemplazado.

8. SUSPENSIÓN DE PARTIDOS

- 8.1** Un partido podrá ser finalizado o suspendido por falta de garantías o causas de fuerza mayor. Se consideran causas de fuerza mayor el deterioro de alguno de los elementos del campo de juego, mal estado del tiempo (clima), falta de luz natural o artificial.
- 8.2** Se considera falta de garantías, la invasión de público al campo de juego, batalla campal, intento de agresión o agresión de hecho al juez central u organización.
- 8.3** Si el partido se finaliza por falta de garantías el equipo implicado será amonestado de acuerdo al reglamento y se darán los puntos al equipo contrario.
- 8.4** Si el partido se suspende por causas de fuerza mayor y se ha jugado más del 75% del tiempo de juego, se dará por terminado y el marcador será el registrado en el momento de la suspensión.
- 8.5** Si el partido se suspende por causas de fuerza mayor y no se ha jugado el 75% del encuentro, se mantendrá el marcador registrado, se concluirá en otra ocasión y se jugará únicamente el tiempo restante y los equipos deberán reiniciar el encuentro con los mismos jugadores que están registrados en planilla.
- 8.6.** Los delegados y capitanes de los equipos son responsables del buen comportamiento de sus barras y jugadores, al igual que brindar las garantías necesarias para el buen desarrollo del encuentro.

9. DEMANDAS Y RECLAMOS

- 9.1** Como demanda se entiende la acción que persigue la anulación de un partido, sobre la adjudicación de puntos distintos del resultado consignado en la planilla de juego.
- 9.2** Para que pueda existir demanda se debe presentar por escrito el primer día hábil después de jugado el partido, en la oficina de Bienestar Universitario.
- 9.3** Los fallos arbitrales son inapelables en cuanto a decisiones, cuando se trate de hacer cumplir las reglas de juego.
- 9.4** En caso de presentar algún inconformismo se deberá seguir el conducto regular; primero con el Coordinador de Deportes y luego con la Directora de Bienestar Universitario.
- 9.5** Los fallos de las demandas se darán a conocer a los equipos involucrados.

10. GOLEADOR Y VALLA MENOS VENCIDA.

- 10.1** Para efectos de la tabla de goleadores únicamente serán tenidos en cuenta los goles marcados en el campo de juego. No se contemplan partidos por w.o.
- 10.2** La tabla de goleadores se definirá hasta el final del torneo y en caso de presentarse empate entre dos o más jugadores, se definirá por el que haya ocupado el mejor lugar en el pódium final.

10.3 La valla menos vencida se definirá hasta el final del torneo y solo serán tenidos en cuenta los 4 equipos finalistas.

11. CÓDIGO DE SANCIONES

INFRACCIÓN	SANCIÓN
11.1 Jugador que se presente en estado de embriaguez al campo de juego.	No podrá participar en el partido y será descalificado del torneo.
11.2 Jugador que participe en un partido estando sancionado durante el torneo actual.	El equipo perderá el partido, y el jugador se le doblará las fechas de sanción.
11.3 Jugador que suplante a otro.	Expulsión del equipo del torneo.
11.4 Tres tarjetas Amarillas acumuladas, en cualquier ronda.	Una (1) fecha de sanción.
11.5 Toda tarjeta Azul.	Una (1) fecha de suspensión automática más informe arbitral.
11.6 Roja directa	Dos (2) fechas de suspensión más informe arbitral.
11.7 Roja por doble amarilla	Una (1) fecha de suspensión más informe arbitral.
11.8 Expulsión por juego brusco, violento y malintencionado.	Dos (2) fechas de sanción.
11.9 Agresión a un contrario sin balón.	Expulsión del partido.
11.10 Expulsión por protestar decisiones arbitrales e irrespeto u ofensa verbal al árbitro.	Una (1) fecha de sanción, mas informe arbitral.
11.11 Intento de agresión o de hecho al árbitro, veedor o comité organizador.	Expulsión del torneo y sanción por un semestre para participar en el torneo de fútbol 5 de la Corporación.
11.12 Intento de agresión entre dos (2) jugadores.	Dos (2) fechas de sanción.
11.13 Agresión mutua entre jugadores.	Expulsión del torneo y sanción por un semestre para participar en el torneo de fútbol 5 de la Corporación.
11.14 Referirse en malos términos a la organización para expresar inconformismo.	Una (1) fecha de sanción. Si continúan los malos términos serán sancionados por un semestre
11.15 Jugadores participantes del torneo, que se encuentren en la barra provocando o incitando el mal comportamiento de los equipos en juego, o agrediendo verbalmente a árbitros o jugadores.	Expulsión del torneo y sanción por un semestre para participar en el torneo de fútbol 5 de la Corporación.

<p>11.16 Batalla campal. Agresión física entre dos o más jugadores dentro del terreno de juego.</p>	<p>Expulsión de los equipos del torneo. Si es en cruzados o final, no tienen derecho a premiación, y sanción por un semestre para participar en el torneo de fútbol 5 de la Corporación.</p>
<p>11.17 Jugadores, técnicos, delegados y barras que invadan el terreno de juego para protestar fallos arbitrales, incitando al mal comportamiento, para ofender o injuriar al juez o adversarios.</p>	<p>Expulsión del torneo de los jugadores y/o equipo más sanción por un semestre para participar en el torneo de fútbol 5 de la Corporación.</p>
<p>11.18 Escupir al árbitro, adversarios o comité organizador.</p>	
<p>11.19 Incitar o provocar a los integrantes del equipo contrario o agredir al árbitro.</p>	

11.20 Las anteriores sanciones son de estricto cumplimiento y el comité organizador podrá ampliarlas o reconsiderarlas según el caso.

LOS ASPECTOS NO CONTEMPLADOS EN EL PRESENTE REGLAMENTO, SERÁN RESUELTOS POR EL COMITÉ ORGANIZADOR.

EL COMITÉ ORGANIZADOR DE ESTE TORNEO SE RESERVA EL DERECHO DE CUALQUIER MODIFICACIÓN O AMPLIACIÓN EN EL PRESENTE REGLAMENTO, CON LA DEBIDA PUBLICACION EN LA CARTELERA DE LA OFICINA DE BIENESTAR.

COMUNIQUESE, PUBLIQUESE Y CUMPLASE.